N°129
3 €

ST MAGAZINE
Nouvelle génération

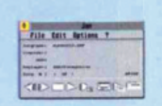
Toute l'actualité du monde Atari

ST Mag revient !
(Et il n'est pas content)

Emuler un Atari
STeem, SainT



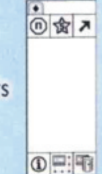
FullJam
Plein les oreilles !



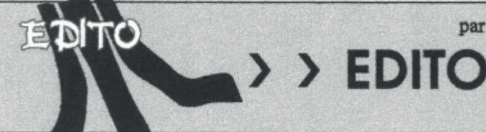
Protector Special Edition
Le tout nouveau jeu Jaguar



V-Object
Créez simplement vos objets vectoriels avec Calamus



Rubrique shareware (Highwire, Gemvelope, Tager, Cresus, etc)



> > EDITO

par Godefroy de Maupeou et un tout petit peu RayXambeR

Exceptionnellement RayXambeR laisse sa place pour cet édito plein d'émotions ...

Octobre 1998, le numéro 128 de ST MAGAZINE est quasi bouclé et pourtant il ne sortira pas faute de lectorat suffisant pour assurer sa survie. La décision a été difficile à prendre, mais il ne pouvait en être autrement.
Depuis l'espoir de pouvoir lui redonner vie, vraisemblablement sous une autre forme, n'a cessé de me hanter. Récemment encore, le projet XTOS semblait une opportunité de pouvoir reprendre la route de ST MAG là où elle s'était arrêtée.

Durant ces cinq ans, Cyril DENIS m'a très gentiment envoyé d'abord ReVival puis AtTOS, me permettant ainsi de rester en contact avec un monde pour lequel j'ai gardé un attachement intact.
Et puis en lisant le numéro de cet automne, je me rends compte que ce fanzine possède la même passion et la même fougue que l'équipe de ST MAG essayait d'insuffler à ce dernier. Au fil des années le professionnalisme de AtTOS, s'est profondément aguerri au point que ce soir là, l'évidence m'a sauté aux yeux :

Pourquoi rêver de recréer ST MAGAZINE, alors qu'il est déjà là ?
Il suffit de changer le nom de AtTOS en ST MAGAZINE pour que celui-ci n'ait jamais arrêté d'exister. Quelle nouvelle ce serait pour les ataristes ! Ce changement de nom serait un symbole fort à leur destination. Un signe qu'il suffit de peu de chose pour pouvoir exister et que si on s'y met ensemble, les rêves deviennent réalité.

Et comme nous sommes dans les symboles on continuerait bien sûr la numérotation. Le 128, même s'il n'est jamais sorti en kiosque, a tout de même existé sous forme de contenu. A partir de là nous reprendrions la numérotation à partir de 129 et la parenthèse serait bouclée.

Je téléphone à Cyril DENIS, qui est tout de suite emballé par l'idée. Il en parle à la rédaction de AtTOS qui suit avec le même enthousiasme. Enthousiasme qui se mesure par l'effervescence qui habite le forum interne de la rédaction.

Le résultat vous l'avez sous les yeux. ST MAGAZINE n'a jamais cessé d'exister. Comme l'Atari, il est toujours là avec ce numéro 129. C'est juste son équipe qui a changé. Grâce à cette dernière nous ne sommes plus orphelins.

C'est avec une certaine émotion que je tape sur le Rédacteur 4+ cet éditorial, lien entre mon équipe et la relève.

Je leur dis un grand merci et leur souhaite tous mes voeux de réussite, de longévité et autant de passion que nous en avions mis mon équipe et mes prédécesseurs à faire les 128 premiers numéros.

Godefroy de MAUPEOU



Sommaire pas sommaire !

NOUVEAU !!! *http://stmagazine.org*

Fanzine *ST Magazine / AtTOS*

réalisé par l'association RayXambeR Publications

Directeur de la publication et rédacteur en chef : Cyril DENIS alias RayXambeR

Participants hyper actifs : Bruno Aubin, Paul Caillet, Mathieu Demange, Cyril Lefebvre, Thierry Milood, Stéphane Perez, Pascal Ricard, Pierre Thontat. Merci à eux de tout coeur !

Remerciements particuliers à Godefroy de Maupeou.



TARIFS ST Magazine / AtTOS

12 *€ les 4 numéros*
3 *€ pour essayer un numéro*
(les frais de port sont compris)

Périodicité trimestrielle

CONTACTS

Pour nous contacter personnellement, poser des questions, exposer un problème, etc. un seul email : rayxamber@acbm.com

>> Pour commander les anciens numéros et le service disquettes, rendez-vous à la page 31 <<



ReVival est notre deuxième publication, Elle se consacre à 100% au jeu video alternatif, depuis la VCS2600 jusqu'à la Dreamcast. Vingt numéros sont disponibles depuis fin 1997 !
Prix : 4 € / n° ou 15 € / 4 n°
ReVival c'est aussi des hors série Nec et Jaguar (d'autres sont en préparation).
Plus d'informations sur notre site web.

Dernière minute !
REVIVAL l'intégrale

Profitez de notre offre spéciale pour acquérir l'intégrale de Revival : les 20 (du 1 au futur 19 + le HS1 sorti entre le 15 et le 16) premiers numéros pour seulement 60 € port compris (au lieu de 75 €), soit 3 €/numéro au lieu de 4 €.

>> Site web RayXamber Publications <<

Paul Caillet a effectué une refonte quasi-totale du site. Il en a changé complètement le rendu graphique, lui donnant un look plus réussi et plus condensé (plus simple de s'y retrouver). Sinon le contenu reste identique à lui-même et vous permet toujours de vous abonner, de commander des anciens numéros, de vous inscrire à notre newsletter, etc.



> > En Bref...

par RayXambeR

Les news ce numéro-ci ne sont pas très nombreuses, du fait des fêtes de fin d'année et surtout de la sortie relativement rapprochée de AtTOS 7 et du présent numéro de ST Magazine.

GEM les images !

Olivier Landemarre, très actif du côté d´Aranym et de Inshape III, vient de réaliser un programme GEM appelé Image qui est un front end pour le logiciel NConvert réalisé par Pierre Gougelet. De ce fait, il fait relire environ 140 formats d´images et peut exporter dans plusieurs formats "standards" tels BMP, JPEG, GIF, PNG (pas sûr qu´il fonctionne bien)), TIFF, TGA
Notez qu´il n´y a pas d'options de sauvegarde pour cela (de ce fait la sauvegarde dans les formats PNG et JPEG se fera toujours en qualité 100% et sans gestion de la transparence que permet théoriquement le PNG). Dispo sur :
http://olivier.landemarre.free.fr/gem/image.lzh

J'ai trouvé une 2.06

Une nouvelle version de Find It est disponible, la 2.06. Elle corrige quelques bugs. Ce logiciel, signé Eric Reboux, a déjà fait l'objet d'un test dans un précédent numéro de AtTOS.
http://ers.free.fr

Où acheter Cubase ?

La réponse est simple : renoncer à l´acheter en France (hormis sur le marché de l´occasion). Il vaut mieux aller voir chez Steinberg UK, car il est toujours à leur catalogue :
http://www.steinberguk.com/shop/clearance.htm

Planning des manifestations

Nous parlerons aussi le plus régulièrement possible dans ST Magazine des manifestations ayant lieu ci et là en France et même hors de France. Que ce soit coding party, réunions, etc. nous essaierons d´en parler. On commence avec une coding party, la Error in Line, programmée (c´est le cas de le dire !) pour du 18 au 21 avril compris à Dresde (Dresden) en Allemagne. Plus proche de chez nous (encore que, ça dépend où vous habitez ...) l´Alchimie III est déjà programmée. Le vif succès des deux premières éditions doivent donner du baume au coeur à l´association Triple A qui édite par ailleurs le fanzine Boing Attack (Amiga). La date n´est pas encore totalement arrêtée mais l´Alchimie aura lieu en septembre et toujours à Tain l´Hermitage, avec la proximité du train qui devrait attirer les plus réticents. Commencez à réserver vos dates. Une chose est sûre : une grande partie de la rédaction de STMag y sera !

Putain ! 10 ans !

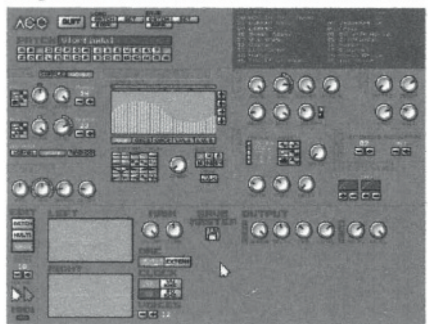
> > En Bref...

par RayXambeR

Le Falcon a 10 ans ... Belle durée de vie pour une machine qui permet toujours de se délecter de moultes applications. Bon d´accord pour les divX c´est pas encore ça (peut–être avec la CT060 ?) mais il n´y a pas que ça dans la vie !

ACE Midi : nouvelle version

Cette nouvelle version de ACE MIDI a trois nouveaux modèles de synthèse. Logical AND, OR et un simple modulateur de fréquence. Cette version 1.06 est seulement



disponible pour les utilisateurs enregistrés, comme les mises à jour précédentes. (test de Ace Midi déjà paru dans AtTOS n°5)
newbeat.atari.org
http://busybee.atari.org/~newbeat/main.php

Petit rappel

Alors que l´idée d´un DVD regroupant les demos Atari a vu le jour sur la



fr.comp.sys.atari, nous rappellons que trois CD de video encodées en divX sont disponibles, grâce au travail de Stéphane Perez notre Strider national, sur
http://www.scene.org/dir.php?dir=/demos/compilations/
Comme il le dit si bien lui–même : ADSL fortement recommandée !!

Delphine ... ni

Delphine Software a fini par déposer le bilan. Cette société était un des tous derniers grands studios de développement français indépendant. On leur doit des chefs d'oeuvre que nous, entre autres ataristes, n'avons pas oublié : Flashback, Croisière pour un cadavre, Les voyageurs du temps, etc. Pourtant, Delphine Software était un des rares développeurs à avoir plutôt réussi le tournant symbolisé par l'hégémonie du PC.



T'as l'air tébef, non ?

par Bruno Aubin & RayXambeR

> > En Bref...

Le module d'import/export rtf, dispo sur *http://www.calamus.net/us/modules/rtf. php* passe en version 3.01. La mise à jour depuis la version 3.0 est gratuite. Le principal ajout est que les fichiers rtf mac sont reconnus comme tels.

Nouvelle version de Papyrus *(par Bruno Aubin)*

Depuis le 31 Août 2002 est sortie une nouvelle version de Papyrus sur nos machines. Une fois n'est pas coutume, cette version 9.23 de Papyrus est sortie sur la plate-forme PC (Windows 95/98, NT, ME, 2000, XP et OS/2) avant de sortir sur Atari (NDLR : et une version mac semble en préparation aussi). Contrairement à la version 8.23 dont le but était surtout de corriger les bugs de la version 7.58, cette version apporte un certain nombre de nouvelles fonctions (vingt d'après la documentation allemande) et des améliorations d'Interface. Ainsi, le "look" des objets sélectionnés est en 3D maintenant. Du côté des nouvelles fonctions, ne connaissant pas la langue de Goethe, je ne peux pas en dire beaucoup, si ce n'est qu'il semble que l'export vers le format DBase est maintenant possible (au fait, saviez-vous que les outils DB3 existaient sous FreeMiNT avec la distribution SpareMint et qu'un certain nombre de fonctions concerne justement Papyrus Base ?). Quant à l'export/Import, la vraie grande nouvelle est que Papyrus, cette fois, semble parfaitement exporter et importer au format Word 2000 (alors que Papyrus 7.58 ne se contentait quasiment que d'exporter dans un format RTF amélioré). C'est une grande nouvelle pour notre plate-forme. A quand le format PDF (NDLR : la licence coûte cher !) ? Pour installer Papyrus 9.23 sur votre Atari, vous devez le faire sur une partition à noms longs acceptant au minimum, 128 caractères. La version anglaise en est toujours à la 8.23 et la version française à la 7.58. *http://www.rom-logicware.de*

Chapeau Chapelie !

Les tous derniers programmes en téléchargement sur Chapelie. En voici la liste.

ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/adbas145.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/adrbk140.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/aw_rcpbk.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/aw_vcr.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/borganiz.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/collect.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/database/old/tape1800.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/internet/aicq/aicq155e.zip (atarICQ)
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mathematics/eureka/eurka301.zip
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mathematics/eureka/eurka301-020.zip (version 68020)
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mathematics/eureka/eurka301-fpu.zip (nécessite tiny044.zip)
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mathematics/eureka/eurka301-lite.zip (version light)
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mathematics/eureka/lib_dgem.zip (librairie pour Eureka)
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/programming/open_gl/tiny044.zip

> > OKAZOO

http://www.okazoo.com

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, les revues proposant des petites annonces informatiques essayaient de percer... en vain. Alors comment faire pour se procurer tout à petit prix ? Il suffit tout simplement de se retourner vers l'Internet : quel outil superbe pour ce genre de transaction facile entre particulier vous dites–vous ... eh bien que nenni, les choses ne se passent pas tout à fait comme sur un support papier. D'abord les coordonnées personnelles comme l'e–mail ou le nom de l'auteur d'une annonce, ne pose aucun problème sur un support papier; mais pas sur l'Iinternet. Pourquoi donc cela ? Très bonne question merci de l'avoir posée. En fait, il semble que la diffusion de l'adresse e–mail ne soit pas possible automatiquement dans l'annonce. Une histoire de respect d'identité de l'individu.

Alors la majorité des sites de petites annonces utilise le javascript pour, entre autres, la validation et l'accès aux coordonnées des déposants. Qui est sensé protéger les auteurs d'annonces contre..? je vous laisse méditer là–dessus. Quand on pense que votre nom (et adresse) a pignon sur rue sur votre boite, et que des listes avec vos coordonnées font l'objet d'un commerce juteux entre sociétés de ventes par correspondance ...

Mais voilà un jour est arrivé un site "Okazoo.com" digne remplaçant du support papier "Les Puces Informatiques", dirigé par une équipe qui, le moins que l'on puisse dire, n'est pas insensible aux désirs et problèmes de chacun. Et pour ce, il suffit de signaler par un simple e–mail si quelquechose ne semble pas fonctionner correctement avec votre configuration.

Et, surprise, une réponse digne de ce nom arrive deux ou trois jours plus tard, dans votre boite aux lettres électronique; en vous précisant que le problème va être étudié (et ce n'est pas par pure politesse),

Mac	Divers
Mémoire	DVD & Vidéo
- Cache	- Animation
- DDR	- Caméra
- DIMM	- Connectique
- Portable	- Emission
- Puces	- Film
- SIMM	- Jeu
- Vidéo	- Lecteur
Meuble	- Musique
Musique	- Téloche
- Balladeur	Ecran
- Enregistrement	Electricité
- Hi-Fi	Immobilier
- Instrument	Imprimante
PC	Jouet
- Carte Son	Livre
- Carte Vidéo	- BD
- CPU, Carte Mère	- Magazine
- Extension	Logiciel

La liste des rubriques

suivi d'un autre courrier encore plus rapide pour confirmer la modification du site.

Et c'est ainsi qu'avec un Atari sous "Magic–Sting–Cab" et même sous Tos monotâche, il est possible maintenant d'accéder à toutes les petites annonces, à la validation d'un dépôt, à la prise de contact avec l'auteur d'une annonce, et très important, au retour sur la page précédente par son n°, pour éviter d'avoir à parcourir à nouveau toutes les pages depuis le début.

Et tout ceci par un simple e–mail explicite sur le problème rencontré. Nous ne pouvons que féliciter les auteurs du site pour leur rapidité et leur esprit d'ouverture. Pour ce qui est du site, c'est la simplicité même, quoiqu'un peu long à l'affichage au départ mais par la suite les choses s'améliorent, avec un petit bémol pour le champ "Rubrique". Il paraît plus efficace d'utiliser le champ "recherche" directement.

Voilà un site qui, nous en sommes certains, apportera son lot d'améliorations pour le bonheur de tous les utilisateurs, toutes plateformes confondus, en fonction des désirs de chacun.

Il est heureux de constater que pour certains, la communication retrouve ses lettres de noblesse. Merci Okazoo.

Que s'est-il passé depuis octobre 1998 ?

par Pascal Ricard

Nous ferons, sur plusieurs numéros, un rappel des principaux événements ayant eu lieu ces dernières années dans notre univers Atari favori, histoire de rafraîchir la mémoire à tout le monde, à plus forte raison à tous ceux qui avaient délaissé notre monde depuis l'arrêt de STMagazine en 1998.

Quoi de neuf depuis tout ce temps ?

– Quoi d'neuf ?
– Rien d'neuf, y a que du vieux.

C'est par ces quelques mots qu'on pourrait résumer ce qui s'est passé depuis la fin de ST Magazine. C'est un constat un peu amer, mais...

Que s'est-il donc passé ?

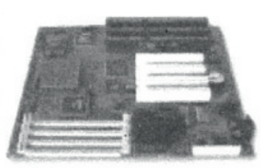
À l'automne 1998, la Terre du Milieu est emportée par la tourmente et ledernier « organe du parti » en France, ST Magazine, édité par cette société, disparaît des kiosques. C'est aussi cette année–là que la marque Atari, après avoir fusionné avec le fabricant de disque durs JTS, est rachetée par le fabricant de jeux Hasbro. Par la suite, l'éditeur français Infogrames rachètera la marque pour en faire un cheval de Troie sur le marché du jeu vidéo, principalement américain.

Milan Computer



Sur le plan du matériel, 1998 consacre la sortie sur le marché du dernier clone compatible Atari, le Milan. Alors que les précédents clones avaient été conçus en Suisse par Fredi Aschwanden (Medusa, Hades), cette nouvelle machine vient d'Allemagne, par l'entremise de Milan Computer, et se veut meilleur marché que ces illustres prédécesseurs. Ce but est atteint moyennant l'économie de quelques extensions qui avaient fait le succès de la gamme Atari, et qui ne sont proposées qu'en option (SCSI, MIDI, port cartouche, port VME), avec un prix de vente conseillé de l'ordre de 800 euros sans écran. « Power Without The Price » .

Le Milan comporte une carte mère ressemblant à celle d'un compatible PC, équipée de connecteurs d'extensions classiques sur ce type de machine (PCI, ISA, IDE, SIMM EDO) mais embarque un processeur Motorola 68040. Le TOS qui l'anime est dérivé de celui du Falcon. Il en corrige certains défauts et lui ajoute la gestion des nouveaux ports PCI et ISA. La machine est livrée en tour, avec souris et clavier de type PS/2, avec un système d'exploitation dérivé de N.Aes (Milan–OS) et un pack logiciel. Il existera par la suite une version spéci-

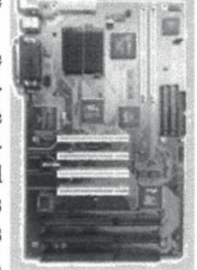




Que s'est-il passé depuis octobre 1998

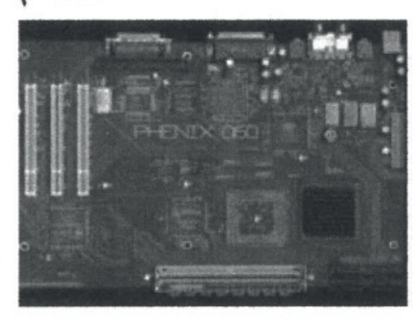
par Pascal Ricard

fique de Magic fonctionnant sur le Milan. Dès sa sortie, le Milan est prévu pour fonctionner avec un processeur Motorola 68060, monté sur une carte fille, en remplacement du 68040. Cette configuration est disponible quelques mois plus tard et l'ensemble constitue le Milan le plus puissant existant à ce jour. C'est aussi la dernière machine a avoir été conçue spécifiquement pour être compatible avec le TOS...



Un an après que le Milan soit sur le marché, la conception de son successeur commence. Il est prévu qu'il reprenne les éléments ayant fait leurs preuves sur le premier Milan, qu'il fonctionne avec un 68060 cadencé à 66 ou 80 MHz, qu'il gère de la mémoire SDRAM et qu'il intègre des port USB et AGP, une première pour un compatible Atari. L'offre logicielle est elle aussi intéressante car très complète. La machine doit être construite par Motorola, ce qui fait rêver les acheteurs potentiels. Un protype est présenté lors de diverses manifestations mais le Milan II ne dépassera malheureusement pas ce stade... À la fin de l'année 2000, le réveil est du type « gueule de bois ». Un des partenaires, qui devait produire un composant particulièrement important pour le Milan II, arrête sa production. C'est aussi à cette époque que la fameuse « bulle internet » s'effondre, ce qui empêche Milan Computer de lever de nouveaux capitaux. Le projet d'un nouveau Milan est alors mis en sommeil...

Centek



La société Centek fut créée en mai 1996 dans le but de développer le projet Phenix. Ce devait être une nouvelle machine, biprocesseur, architecturée autour d'un MC68060, gérant tous les ports modernes, avec un tout nouveau système d'exploitation, Dolmen, entièrement écrit en assembleur. Il était prévu qu'elle soit compatible avec les programmes Atari, par le biais d'une émulation performante.

Centek est au départ spécialisée dans les produits pour le Falcon, l'ultime ordinateur créé par Atari Corporation. C'est ainsi qu'en 1996 elle vend une carte d'extension de mémoire à 14 MO (CTR14) et une carte accélératrice qui pousse le Falcon à 20/40 MHz (CT1).

La suite au prochain épisode avec, en vrac, CT2, Eifel, CT060, etc.



Toute l'actualité du shareware sur Atari

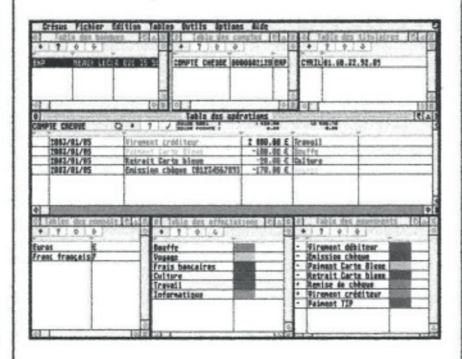
par Bibou

Voici pour une nouvelle rubrique qui, je l'espère, vous donnera entière satisfaction. Nous verrons dans cette partie du magazine les mises à jour ainsi que quelques nouveaux venus, à condition que ceux-ci ne fassent pas déjà l'objet d'un test sous une autre rubrique du magazine, afin de ne pas faire double emploi. Vous êtes prêt ? Alors suivez le guide !

>> Crésus bêta 4

(Pierre Tonthat - http://rajah.atari.org)

Une nouvelle version bêta de ce logiciel nous est arrivée. Pour rappel, il s'agit d'un logiciel de gestion de compte bancaire entièrement sous gem qui gère le double affichage franc/euro et compatible toutes machines. La bêta 3 avait apporté la gestion du formulaire d'enregistrement et de la clé, le cryptage du mot de passe, la sélection multiple des opérations, de nouvelles options d'affichage, la possibilité d'ouvrir la fenêtre d'édition par un double-clic et des redraws pour une sélection plus rapide. La version actuelle rajoute, quant à elle, des corrections de bugs (décalage des colonnes, heure non valide, $HOME sur partitions Mint), des icônes pour le bureau, le changement du formulaire d'édition d'un compte et une fonction d'archivage qui est encore en expérimentation. Il manque encore des fonctions vitales comme les opérations automatiques, les filtres, l'impression et l'import/export mais il est fonctionnel et avance à un bon rythme. Crésus est pour le moment gratuit afin que vous puissiez le tester et faire des rapports de bug à son auteur. Il sera proposé ensuite pour la modique somme de 15 €. Pour de plus amples informations, je vous renvoie à la preview réalisée dans le n°6.



>> Multicomptes 1.30

(Moreau Jean-François - 31 allée de Jafeine - 33470 Gujean-Mestras - http://jeffquaker.free.fr/)

Eh oui ! Multicomptes est toujours suivi même si les nouvelles versions arrivent au compte-gouttes. Cette version corrige un bug de sélection des dates dans le virement interne et des bugs mineurs d'affichage. Multicomptes n'est pas Gem et ne supporte pas nvdi/speedo pour l'impression et l'affichage. Il ne supporte pas non plus le multitâche, donc n'essayez pas de le faire fonctionner sous Magic. Bien qu'il gère l'Euro, la compatibilité an 2000 et une calculatrice intégrée, sa prise en main est bien difficile et graphiquement, il ne tient pas la comparaison avec Crésus. Néanmoins, il dispose d'une aide en ligne et de raccourcis clavier très efficaces.

Toute l'actualité du Shareware sur Atari

par Bibou

>> Gemveloppe 2.96

(Brisk Software – ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/utilities/printing/gvl296.zip)

Il n'est pas tout récent (1996) mais il vient de passer freeware (je profite de l'occasion pour vous le présenter si vous ne le connaissez pas déjà). Ce logiciel permet donc d'imprimer des enveloppes, le plus simplement du monde. Il vous suffit de renseigner les champs expéditeur et destinataire. Vous pouvez choisir la position exacte de ces deux adresses. Vous pouvez sauver les adresses que vous entrez afin de ne pas avoir à les taper à chaque fois (il vous suffira ensuite de charger l'adresse de votre choix au prochain lancement du programme). Au niveau impression, il utilise gdos/speedo/nvdi, donc si vous n'avez pas activé l'un des trois, vous n'aurez pas accès à l'impression. Vous pouvez imprimer jusqu'à neuf enveloppes avec la même adresse, d'un coup. Il gère donc les fontes associées à speedo/nvdi avec possibilité de définir leur taille.

>> Tager ov2

(ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/)

Tager est un petit utilitaire vous permettant de voir les tags et les en-têtes des fichiers mp3. N'ayant pas de fichier de ce type au moment du test, je ne pourrai vous dire s'il est stable mais il permet apparemment d'avoir pas mal de petites infos comme le titre de la chanson, l'artiste, l'album, l'année, le genre et le commentaire éventuel. Vous pouvez connaître aussi la taille du fichier, le type (mpeg et layer), la durée de la chanson (en secondes), la fréquence Bref, il m'a l'air assez complet bien que je doute de son utilité. En tout cas, son auteur reste inconnu

>> Eureka 2.12 révision décembre 2002

(François Lecoat – http://eureka.atari.org – mail : lecoat@atari.org)

Eureka encore et toujours. L'infatigable programmeur de ce soft (depuis 1987 !!!) nous gratifie, dans cette mise à jour, d'une correction d'un bug dans la réinitialisation des chemins lors d'un jeux de séquence REC. Vous aurez



par Bibou

droit, par la même occasion, à une refonte de l'accessoire RECORD.ACC nettement plus compacte. Enfin, il est désormais possible de désigner une couleur pour courbe 2D et de jouer une séquence qui en tienne compte.

>> Rpm Tools 2

(ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mint/misc/rpmtool2.zip)

Redhat Package Manager est un petit utilitaire qui va vous simplifier la vie (si vous utilisez Mint ou si vous souhaitez l'installer mais que vous n'avez jamais franchi le pas à cause de sa complexité de prise en main). En effet, RPM s'occupe de tout et permet d'installer et de paramétrer, le plus simplement du monde, votre configuration. N'ayant pas installé Mint sur mon système, je ne pourrai vous en dire plus mais avec RPM d'un côté et les articles de Clément Benrabah de l'autre (parus dans des précédents numéros de AtTOS), vous devriez vous en sortir avec brio. Sa seule barrière étant son langage, en Allemand, mais on commence à avoir l'habitude, non ?

>> Power up plus 1.03

(ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/game/pu_plus_full_disk_a.zip et ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/game/pu_plus_full_disk_b.zip)

Cette nouvelle version apporte une meilleure gestion du joypad et un meilleur scrolling dans le jeu à deux. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu inspiré de super cars et qui a la particularité de fonctionner sur ST(E), TT, Falcon et sur émulteur Atari via un PC. Il vous faudra un minimum de 1 Mo de RAM pour le faire fonctionner, 2 Mo étant conseillés pour profiter pleinement des musiques. Ce jeu est carrément génial mais allez plutôt voir le test complet de TMI en rubrique Loisirs.

>> Highwire 0.1.0 et 0.1.1

(http://highwire.atari-users.net)

Highwire continue son chemin et ces deux versions montrent que son développement et son suivi est loin d'être arrêté. C'est, mon sens, notre seul espoir de salut pour accéder enfin aux css, java script, html 4, pdf... (à moins que Draconis ne me fasse mentir). La version 0.1.0 apporte de nombreuses corrections de bugs, l'intégration de l'historique des pages web visitées ainsi que le meta tag de rafraîchissement. De nouvelles fonctionnalités ont été apportées autour du tag <form> ainsi que la possibilité, pour la consultation off line, de voir les fichiers par nom/date et taille. Elle apporte aussi le support uni code complet pour les fontes TrueType. Pour la version 0.1.1, on peut noter une réecriture au niveau de la reconnaissance des liens, qui n'est pas encore parfaite mais s'améliore. Nous avons droit également à une extension du protocole http permettant la reconnaissance d'un plus grand nombre de serveurs et une rapidité accrue. Signalons aussi l'implémenta-



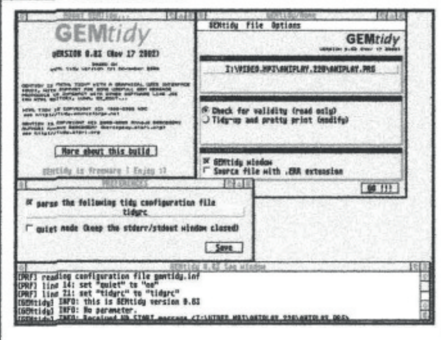
Toute l'actualité du Shareware sur Atari

par Bibou

tion des tags <nobr>, <wbr> et <td nowrap> ainsi qu'une du bug sur le tag <li>. Le bug sur les fichiers longs avec Magic n'est plus et Geneva fonctionne à nouveau avec Highwire. Un travail sur les images a aussi été effectué, notament sur les Gifs transparents et le calage des images de 1 pixel (ou moins), donnant un meilleur rendu final de la page affichée. J'ai pu tester le mode "on-line" et je peux vous dire qu'il "dépote". Les images et les formulaires ne sont pas encore gérées dans ce mode mais l'interprétation du langage html ainsi que celle des frames est excellente. Bien entendu, vous ne pouvez entrer d'url directement et vous devrez passer par la Hotlist de cab (comme elle est sauvée en html, il vous suffit de charger hotlist.htm dans Highwire). J'allais oublier, le mode on-line est géré par Sting/Stik. Il est in-con-tour-na-ble !!!! Essayez-le, vous verrez !

>> Gemtidy 0.83

Ce logiciel, qui est une interface graphique pour HTML Tidy, passe en version 0.83. Cette release apporte la gestion de GSlib 0.4.1 et une mise à jour de Tidy lib corrigeant des bugs dans la gestion des sauvegardes de fichiers.



>> Extendos Gold 34c

(http://www.anodynesoftware.com/egold/support.htm)

Ce driver de lecteur/graveur de CD Rom *(cf. AtTOS n°7 - dossier gravage)* passe en version 3.4c et corrige deux bugs relatifs au CD audio. On peut, de nouveau, enregistrer une piste seule lorsque celle-ci n'est pas la première et on a désormais la possibilité de jouer une piste lorsque la fenêtre de contrôle est ouverte. Enfin, cette version se voit implémentée de fonctions

préliminaires au support de la future CT060.

>> CD Writer Suite 3.3a

(http://www.anodynesoftware.com/cdwsuite/support.htm)

Il passe, quant lui, à la version 3.3a. Cette mouture ne corrige que des bugs lors du lancement de CD Inscriptor, notamment sur Mint.

>> Et le reste ...

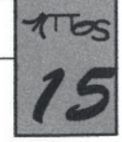
- La version 2.5 de ACCMAN (autre gestionnaire de comptes bancaire), toujours en Allemand
- La version 2 du séquenceur midi AEX
- Music Edd qui est un éditeur de partitions midi tournant sur tout Atari et clones (compatible N.AES, Geneva, Magic à partir de la version 4 ou en TOS classique) mais en Allemand uniquement. Test prévu dans un futur STMag.
- La diffusion du code source pour le Hi Soft Basic par Paul Jones
- Les sources des modifications apportées par le Java Script 1.4
- Un nouveau navigateur internet semble en développement par la biais de Armin Diedering, auteur de Ressource Master. Son nom : Line of Fire. On en parlera dans le STMag n° 130.

Voilà, c'est fini pour cette fois, je vous souhaite une bonne année et je vous retrouve dès le prochain numéro.

>> FULLJAM XL Reservoir Gods du 07.11.02
(Just Another Musicplayer V1.0 Beta)

Il existe dans ce bas monde parfois des originalités qui méritent que l'on en parle, c'est le cas avec ce site proposant une version pour chaque machine du marché, d'un programme que l'on peut qualifier de totale réusste car nous avons maintenant la possibilité d'écouter à la volée toutes les musiques de jeux en provenance de la gamme Atari XL/XE.

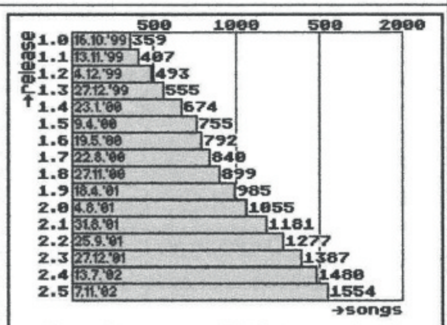
Bon nombre de ces musiques n'ont jamais trouvé d'égal sur ST et même sur d'autres machines. On pourrait citer la superbe musique de Rob Hubbard "International Karaté" et "Extirpator"ainsi que Adam Gilmore avec "Draconus", "Zybex", ou encore Jason Brooke et son intrigante balade dans "Feud". Écouter toutes ces musiques vous replongent dans la nostalgie et vous évite d'avoir à recharger chaque jeu pour en écouter juste quelques bons morceaux. C'est une source intarissable (NDLR : atarissable ?) d'inspiration pour les musiciens en herbe, à la recherche de la musique du siècle. Pour installer ce logiciel rien de plus



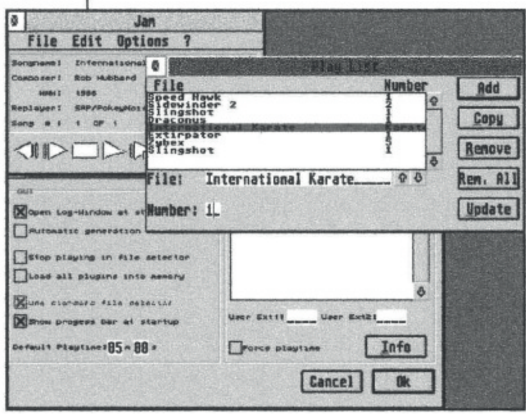
> > Full Jam

par TMI

simple à la condition de placer le Plugin Pokey dans le dossier Plugin. Il existe de nombreux plug–ins, pour utiliser d'autres formats de musiques; disponibles sur les sites indiqués dans les fichiers texte, accompagnant ces plug–ins. L'archive Plugin propose des versions DSP pour le Falcon, mais pas concernant Pokey qui reste le même pour tous les modèles ST. Le programme propose une version GEM qui offre quelques options comme l'édition d'une Play list ou l'édition du fichier INF. Une autre version graphique existe dans l'archive, plus sommaire. Le tout se manipule très simplement en cliquant sur chaque morceau. La touche espace permet de stopper la musique, pour revenir au sélecteur de fichiers. La quantité de musiques disponibles est impressionnante, le fichier disponible pour Pokey (format SAP) à lui seul atteint pratiquement 2,5 Mo (1554 musiques, voir l'arrivage régulier sur le graphique) zippé en plus. À propos si vous ne pouvez pas gérer les noms longs, lors du dézippage il faudra alors pas mal jouer avec la fonction renommer puisque beaucoup de noms de fichiers par la réduction à 8 caractères, ren contrent des clones sur leur chemin ! Si vous êtes connecté à un ampli le rendu en stereo sera possible. Certaines musiques plantent la machine parfois. Dans ce cas, il sera raisonnable de les éliminer une fois pour toute. Mais dans l'ensemble le programme est stable. Attention il ne fonctionne que sous TOS, le TT répond bien à l'appel comme le ST et Falcon (le programme a été testé sur ces trois machines). Allez, je ressors ma boite de disquettes 5/1.4, je n'en peux plus, la folie du jeu me reprend, vite un bon Speed Hawk histoire de me défouler.



Ce graphique montre l'évolution par date du nombre de musiques ayant étéenvoyées par des personnes. Le 7/11/02 elles atteignaient le nombre de 1554 !



> > V-Objet 1.21

par RayXambeR, objet vecteuR !

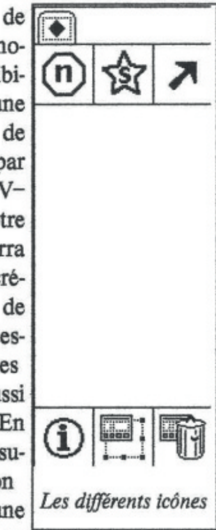
>> Testé sur : MagiCMac

Un nouveau module Calamus à ajouter à la longue liste déjà disponible depuis quelques mois déjà.

Si ces derniers temps les utilisateurs de ce monstre de la P.A.O. qu'est Calamus SL pouvaient se délecter de nouvelles versions de modules déjà existants (ceci étant aussi dû au fait que certains modules ont dû être corrigés pour pouvoir fonctionner avec la version SL 2002), l'absence de nouveaux modules se faisait un peu sentir (on attend toujours un module pour générer des tableaux aisément). Heureusement V–Objet vient combler ce manque. Il s'agit de la toute première version d'un module qui vous permettra de générer facilement des formes vectorielles de type flèches, polygones et étoiles.

Les possibilités, bien que restreintes, permettent déjà de réaliser de superbes objets et c'est un vrai bonheur que de pouvoir réaliser des polygones pleins sans devoir les créer à l'aide de l'éditeur vectoriel de Calamus (c'était surtout fastidieux pour que chaque côté du polygone ait la même longueur ...). De plus il sera très simple de se confectionner d'autres formes vectorielles par superposition de différents polygones, de couleur différentes.

Les flèches constituent à elles seules une véritable bouffée d'air. Surtout à comparer au module lignes standard très complet mais non exempt de défauts. On pense notamment l'impossibilité d'obtenir une pointe différente de celle proposée par défaut. Grâce à V–Objet seule votre imagination pourra faire défaut à la création de flèches esthétiques mais aussi pratiques .En effet, par superposition encore une fois, on pourra facilement montrer un endroit précis sur une illustration sombre par un flèche claire et faire en sorte que la partie de la flèche extérieure à l'illustration soit plus sombre afin d'être visible sur papier blanc ! (en gros, il suffit de créer une flèche blanche et de superposer une flèche sombre avec une pointe réduite de façon à toujours montrer la flèche claire). C'est en tous cas plus pratique que de créer une flèche claire pointue et de lui accoler une flèche sombre sans pointe.



Les différents icônes

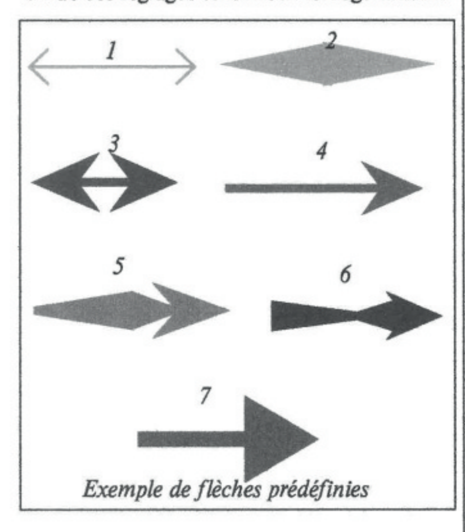
Le module permet aussi de créer des flèches plus épaisses au "centre", de créer des flèches anguleuses (et non limitées au seul angle droit).

par RayXambeR, objet vecteuR!

> > V-Objet 1.21

>> Testé sur : MagiCMac

Il existe aussi quelques flèches déjà préréglées. Bizarrement leur nom reste en allemand mais ne gène en rien leur utilisation. Les voici d'ailleurs dans l'ordre alphabétique. Evidemment la couleur reste paramétrable et on peut toujours les modifier. Il sera donc agréable de charger un de ces réglages et le modifier légèrement.



Exemple de flèches prédéfinies

Les polygones se créent tout aussi facilement et il y a là encore des formes prédéfinies



Le dernier icône concerne la réalisation d'étoiles. Il est possible de choisir le nombre de pics, le diamètre du cercle de base de l'étoile (à fond de pics en somme), la couleur. Là encore par superposition on obtient de superbes figures, idéales pour des illustrations graphiques.



Tout comme pour les autres formes vectorielles, il existe des étoiles prédéfinies. Au nombre de cinq, la dernière possèdant un nom évocateur : Ninja Sterne ...



Par ailleurs, il est tout à fait possible d'ajouter aux listes d'objets prédéfinis vos propres "créations" et réglages par le bouton "sauver paramètres". Et pensez à leur donner un nom explicite ...

A noter la présence d'onglet ce qui laisse sous-entendre la volonté de l'auteur du module d'ajouter de nouvelles fonctions. La version testée, la 1.21, date de novembre 2002.

Voici donc un bon complément à Calamus, très simple d'emploi, qui gagnera encore plus à s'enrichir de nouvelles possibilités. Le tout à un prix sympa, 30 €.

En vente chez Cybèle Maia Graphique, traducteur et importateur des produits Calamus en France.

par Bruno Aubin

> > Papyrus et html

Papyrus 7.58 par la pratique : Import-Export HTML

"Ami lecteur de STMag, bonjour. Si vous étiez abonné à feu le fanzine TesTOSTerone, vous avez suivi les propos élogieux sur ce superbe traitement de texte orienté PAO qu'est Papyrus (sans doute le meilleur logiciel d'édition toutes plateformes confondues, loin devant Word) dans le numéro 6 (par notre ami Pascal Ricard) ainsi que la série d'articles pour l'utilisation de Papyrus, avec de nombreux exemples et modèles, dans les numéros 7 à 10 de Testostérone"
Voici donc le dernier épisode de notre série sur Papyrus. Au menu cette fois, comment employer les fonctionnalités d'Import–Export en html. Cet article suppose que vous connaissiez un tant soit peu le html (Hyper Text MarkUp Language), mais rassurez–vous, rien de sorcier dans le principe ! La seule complexité du html est de connaître les rendus recommandés par le World Wide Web Consortium.

1 HTML

Le html est apparu officiellement (par le CERN) en 1991. Il coïncide plus ou moins avec l'invention de Linux (sur PC) et a largement contribué à l'expansion de l'Internet et au succès de Linux ou autre système d'exploitation Unix en temps que système réseau. A la base, un document html est un simple fichier texte. Il contient des éléments inclus dans des balises et possédant de 0 à n attributs (chaque attribut pouvant prendre une valeur). Un élément est une commande servant principalement à mettre en page un document html, à mettre des ancres cibles, à créer des liens, à insérer des images ou autres document multimédia, à insérer des formulaires... Pour activer une commande, cet élément doit être entre les caractères '<' et '>' (c'est une balise). S'il s'agit d'un élément bloc 'conteneur' (entourant une zone de texte à afficher), en général, il peut (ou doit) se terminer par une balise de fin (l'élément est contenu entre '</' et '>'). A chaque fois qu'un navigateur rencontre '<' il cherche le '>' suivant et interprête (ou non, suivant s'il reconnait cet élément) l'élément qu'il contient. Exemple :

[SAUT de LIGNE]
[CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
<H1>Ceci est un titre énorme</h1>
[/CARACTERES NON PROPORTIONNELS]

Il faut savoir aussi que pour respecter une compatibilité maximale, le document html ne doit contenir que des caractères ascii de numéro compris entre 32 (inclus) et 127 (inclus). Ce sont les caractères ascii de base qui sont identiques pour tous les systèmes d'exploitation. (Il existe quelques systèmes d'exploitations n'utilisant pas la norme



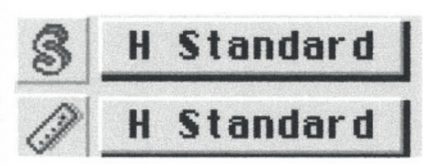
> > Papyrus et html

par Bruno Aubin

ascii mais ce sont vraiment des systèmes exotiques !). Aussi, pour obtenir des caractères spéciaux non compris dans cette échelle (comme les caractères accentués par exemple), le html utilise une séquence d'échappement comprenant deux caractères de cette table ascii (32 à 127) pour délimiter cette séquence. Ce sont le '&' et le ';'. Ainsi 'é' désigne un 'é' et un ç' désigne un 'ç'. Ces éléments s'appellent des 'entités html étendues'. Voilà pour les principes du html.

HTML dans Papyrus

Pour un traitement de texte tel que Papyrus, les objectifs sont proches du html puisque Papyrus fait aussi une mise en page de document à partir de textes, de dessins, de tableaux et de liens hypertexte. Ainsi tous les documents HTML peuvent être visualisés sous Papyrus en le mettant en page. Cette mise en page concerne tous les éléments de formatage de texte (les éléments de styles et de tailles du html), les tableaux html, les images, les liens hypertextes (liens et cibles), les couleurs et images de fonds et les menus et autres listes.
Lors de l'importation d'un document html (par le menu 'Fichier/Ouvrir...'), Papyrus se sert du modèle _ html.pap (dans le sous dossier 'modeles' de Papyrus). En éditant ce modèle dans Papyrus (Fichier/Ouvrir), vous pouvez définir la manière dont Papyrus doit afficher tel ou tel élément html (quelle fonte, etc...). Vous définissez cet affichage à partir des deux boutons de la barre d'outils style et le gabarit de paragraphe.



J'ai moi-même sauvegardé mon modèle html.pap plus adapté à l'affichage que celui proposé. Si cela vous intéresse, vous lecteur, je peux éventuellement le mettre à disposition sur mon site Internet (www.albatos.free.fr en rubrique téléchargement).

Exportation du HTML

Pour ce faire, Papyrus utilise un fichier texte utilisant une liste de commandes et de valeurs décrivant la manière dont Papyrus doit exporter un texte en html. Ce fichier se situe dans le sous-répertoire 'modules/formate' et a pour nom 'html.txt'. Voici donc la description de quelques zones et commandes :

Dans la zone Main on trouve des paramètres généraux tel le nom de modèle à utiliser en cas d'import html, des codages de caractères etc :

[CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
- format_layout_template = _HTML.PAP
[/CARACTERES NON PROPORTIONNELS]

donne le nom du modèle d'importation HTML
[CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
– format_import_codepage =
– format_export_codepage =
[/CARACTERES NON PROPORTIONNELS]

Ces deux commandes servent à donner le code ansi pour le codage ascii des caractères en Import et Export.
Dans la zone chars on trouve les commandes relatives aux caractères réservés au html. Ainsi, on définit comment est le début des balises (en général '<'), la fin de balise, les caractères d'échappement ('&' et ';') etc.

Dans la zone flags on active ou non (true ou false) des interrupteurs pour activer ou non des options. Exemple :
[CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
– IGNORE_TAG_CASE=TRUE
[/CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
Ignore la casse des caractères pour les noms d'éléments entre autres
[CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
– HTML_ESCAPED_CHARS=TRUE
[/CARACTERES NON PROPORTIONNELS]
Active la séquence de caractères d'échappement pour les caractères ayant un code ascii supérieur à 127.

Dans la zone tags, on définit la nomenclature des éléments html. Ainsi, un titre sera défini par H1, H2 etc...

Voilà pour ce fichier d'exportation. On peut remarquer plusieurs choses. D'abord que ce fichier est générique, c'est–à–dire que les commandes de définition des éléments ne sont pas limitées au html. Papyrus emploie la même liste de commande pour le langage ufo (si quelqu'un sait dans quel logiciel est utilisé ce langage d'habillage...je suis preneur). Deuxième chose : les éléments définis ici ne concerne que les éléments de mise en page (fontes, dessins, tableaux et liens hypertexte), rien sur les champs de formulaires ou les éléments ne servant pas à la mise en page. Normal me direz–vous puisque les éléments sus–cités ne concernent que la mise en page, tandis que les formulaires servent pour le html dynamique (voir série d'article sur la programmation client serveur http avec un Atari). Pour cela, on se servira de l'entrée de menu concernant l'insertion d'un élément html au sein du document (voir plus bas). Enfin, notons que l'export d'un document préalablement importé en html et contenant des styles de caractères (notamment le style souligné) ne tiendra pas compte de ces paramètres de style ! Un bug de Papyrus sans doute... En tous les cas, il faudra à nouveau redéfinir les styles à l'intérieur du document avant que cela ne soit pris en compte pour l'export.

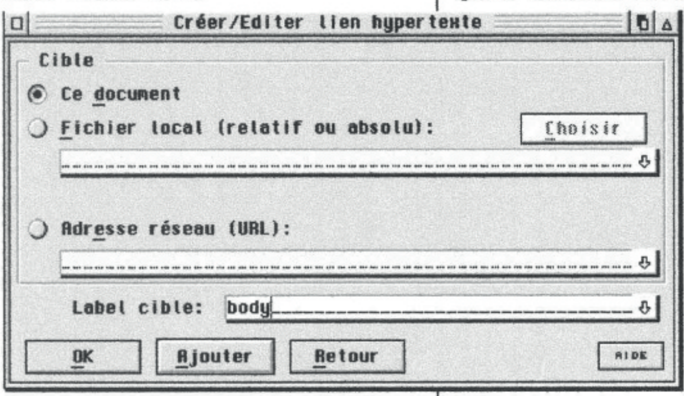
par Bruno Aubin

> > Papyrus et html

Les menus de Papyrus sur html
Outre le fait que les options sur du texte (sélectionné ou non) sont disponibles via menu contextuel (voir TTT 9), il existe plusieurs entrées de menu permettant de définir divers paramètres sur le html :

1°) 'Fichier/générer/ html' exporte un document vers html en se servant du fichier html.txt vu dans le paragraphe précédent. On peut aussi utiliser 'Fichier/Sauver sous...' en mettant l'extension htm ou html, Papyrus le convertira aussi en html.

2°) 'Edition/code de contrôle/liens hypertexte', après avoir sélectionné une zone de texte, on obtient la boîte de dialogue suivante pour insérer un lien vers une des cibles déjà définies auparavant. En html, on obtiendra '<a href="...">'.



3°) 'Edition/code de contrôle/marque de saut', au contraire du menu précédent, ici, on définit une zone (après sélection) cible vers laquelle pointera un lien hypertexte. En html, c'est défini ainsi '< a name="...">.

4°) 'Edition/code de contrôle/commande html', sert à insérer une commande html ne servant pas à un habillage html (ex, l'élément script)

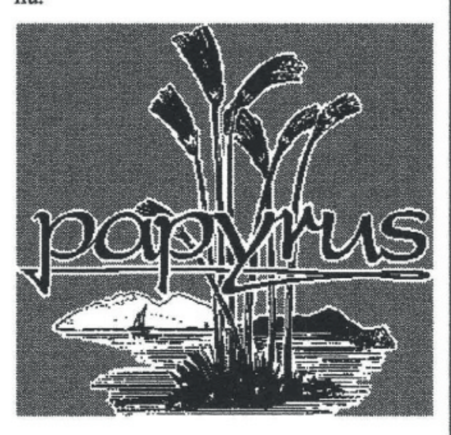
5°) 'Graph./Attributs Objets/Attribut html Image' pour définir l'attribut ALT d'une image html (Pour les navigateurs ne reconnaissant pas les images), et pour définir l'url où se trouve l'image ! Ici, on trouve encore un bug de Papyrus ! Lorsque vous importez une image dans un document, que cette image se trouve dans un autre chemin que celui du document courant, Papyrus copiera cette image dans le même dossier que le document courant. C'est vraiment dommage ! Pour un Webmestre, cela veut dire qu'il doit, à chaque fois qu'il insère une image dans un document html, définir l'url de cette image par cette option. Il n'y a aucun moyen pour dire à Papyrus de conserver l'url relative de l'image. Déjà le troisième Bug recensé.

6°) 'Graph./Tableaux html' permet de dé-

> > Papyrus et html

par Bruno Aubin

finir les attributs de largeurs des colonnes d'un tableau. Soit Papyrus décide s'il doit insérer cette largeur, soit on n'en insère jamais, soit cet attribut est toujours actif (attribut width). A chaque tableau créé, vous devez obligatoirement retourner dans ce menu.



7/ 'Options/Options/ html' pour la définition des noms (8+3 ou plus) et des extensions des noms de fichiers html

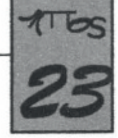
Conclusion, mi–figue, mi–raisin

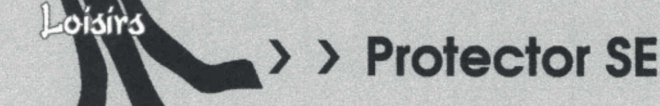
Papyrus n'a pas pour première fonction l'export vers html. Il demande de la part de l'utilisateur lambda un tas de choses à configurer auparavant, et ces configurations doivent être reprises pour chaque objet (image, tableau etc...). L'export textuel n'est pas au point (les styles ne sont pas conservés lors de l'importation, la définition de 'gras' est exporté en 'strong', pas de formulaire, etc. pourtant ce n'est que du html 3.2 !

Bref, ne sachant pas les résultats de cet export en html pour les concurrents des autres plate-formes (Word, Claris Works ou autre Star Office) je ne peux me permettre un jugement hâtif quant à l'intérêt de l'export du html à partir d'un traitement de texte wysiwyg. Cependant, je recommande à tous les ataristes d'utiliser des outils plus appropriés pour la créations de sites. Ainsi, des éditeurs html tels hppinguin ou expresso (qui sera testé dans un prochain STMag) ou un logiciel d'aide au développement html tels Joe (de notre Pierre Thontah national) ou même Qed (eh oui, Qed permet certains automatismes pour créer des documents html !).

Voilà, ceci étant le dernier article de cette série, nous aborderons la prochaine fois, XXL et son potentiel fabuleux (avec un exemple concret d'utilisation).







> > Protector SE

par RayXambeR



Protector est un jeu Jaguar déjà édité il y a deux années. Protector Special Edition en est une nouvelle version. D'emblée le packaging surprend puisque quasi-identique à un détail près au packaging de la première version. Rappelons que Protector est un clone de Defender. En comparaison avec Protector, cette nouvelle mouture rebutera moins par sa difficulté beaucoup plus progressive. Une option load BJL program fait son apparition. Elle inclut la possibilité de CD Bypass. Cela revient à passer outre l'encryptage des jeux Jaguar CD. De ce fait, toute personne développant un titre Jaguar pourra facilement placer son oeuvre sur CD avec l'assurance de pouvoir l'utiliser sur sa console (à condition de posséder Protector SE évidemment !). Ceci n'était pas possible auparavant. Voici un bon coup de pouce au développement underground de la première 64 bits du marché. Merci Songbird Production. D'autant plus que cette société a eut l'ingénieuse idée d'ajouter un CD contenant une version "en l'état" du mythique Native, clone de R-Type, dont le développement a été abandonné il y a quelques années par Duranik.

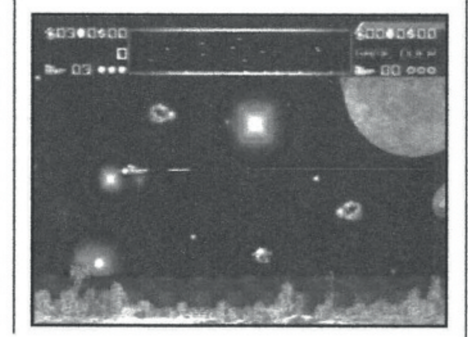
Côté réalisation c'est très (trop ?) proche de Protector. On a un peu l'impression d'être devant le même jeu. C'est dommage. Proposer une réelle suite, innovante eut été plus judicieux mais cela aurait sans doute demandé de nombreux mois de développement supplémentaire qu'une petite structure n'a pas forcément les moyens de réaliser.

En tous cas, si vous ne possédez pas Protector premier du nom, foncez : le jeu est accrocheur. Dans le cas contraire, ce sera à vous de juger si le CD Bypass inclus dans la cartouche justifie l'investissement : autour de 80 euros tout de même !

Ne boudons pas notre plaisir. Cela fait toujours un jeu Jaguar supplémentaire, qui plus est loin d'être le plus mauvais du lot.

A commander aux Etats-Unis. N'hésitez pas à regarder certains groupes de discussion, Yaronet par exemple, afin de vous joindre à certaines commandes groupées.
http://songbird.atari.net

Toutes les nouveautés, des infos exclusives sur toutes les consoles Atari (VCS2600, Lynx, Jaguar, XE) sont dans ReVival - le fanzine 100% jeu video alternatif.





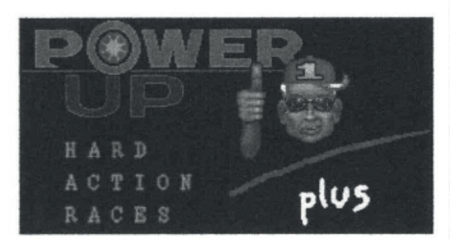


par TMI

> > Power Up Plus



POWER UP PLUS V1.03– Mc Soft 1998/2002 course de voiture testée sur TT 2 disk 1.44 Mo / DD / ST.STE.TT.FALCON (sans Speed Res.Card sinon bug) / Sous Tos / Pc emulation (pacifist) Téléchargeable sur le ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/games http://headache.atari.org



Notre petit monde parfois se distingue par un retour au bon vieux jeux classiques. Tel est le cas avec Power Up plus proposant de vous mesurer sur circuit, avec de joli bolides de F1.

Pour commencer, l'installation. Mais dans quelle galère je me suis jeté...

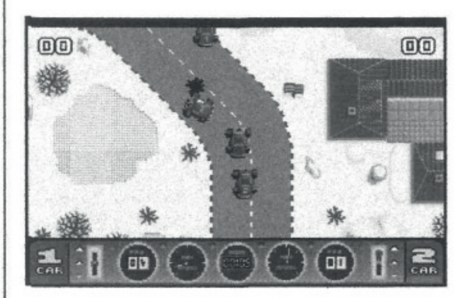
Les fichiers sont en ZIP, suivi de MSA, mais trop gros pour une disquette, alors essayons de formater avec un nombre de secteurs différents 83 (0–82) tracks/11 secteurs, mais point de réussite. Il est préférable de télécharger les versions ZIP sans le MSA. Pour lancer le jeu à partir du DD (a copié dans le même dossier) ce qui évite les problèmes de ce genre, et pour le voir tourner sur ST il est plus que souhaitable d'avoir un lecteur 1.44 Mo, enfin pour les courageux qui souhaite se prendre la tête c'est un cadeau.

Le jeu lui–même n'est pas extraordinaire mais, mérite le détour quand même, il se présente façon "Indy car", vu du ciel comme il se doit avec différents circuits disponibles et toutes les options que l'on peut attendre d'une course de voitures. Comme jouer en duel sur un double écran dans le desert ou dans un décor de neige. Les concurrents ne ce gène pas pour vous larguer de l'huile sur la route, et vous canarder avec des missiles, façon "fire and forget".

Le son est aussi paramètrables, et propose une serie de son disponible celon votre configuration, le STE stéréo procure une réalité sans précédent. La musique s'éteind lors du jeu pour laisser place au son de moteur et des collisions, qui de suite rend le jeu plus agréable.

Testé sur TT il procure juste ce qu'il vous faut de stress, avec un regret tout de même, lors d'une collision pas facile de se sortir de l'embouteillage, les bons conducteurs seron plus à l'aise en évitant à tout prix ce genre de



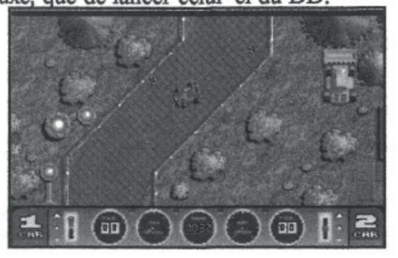


désagréments. Toutefois la marche arrière est possible comme pour passer les vitesses, en lancant le manche dans la direction souhaitée, suivi d'un coup sur le bouton. Le tir des missiles se fait par la touche "Insert", le clavier est géré en même temps que le joystick, et l'incontournable Joypad.

Une foison d'option vous est proposée, pour tout paramétrer, réservé aux initiés des grands prix, graphiquement c'est plutôt bien, le son aussi, les couleurs sont vivent et agréable. Il existe un bug rencontré sur TT avec l'option "Track editor", à éviter donc.

Bref un jeu qui mérite que l'on s'attarde un peu dessus pour en découvrir toutes les subtilités, autant pour l'installation que pour y jouer, ouf.

Je précise tout de même qu'il n'est point de luxe, que de lancer celui-ci du DD.



SWORM

Reservoir Gods (Mr Pink)

Dernière réalisation du groupe Réservoir Gods, qui alimente régulièrement nos machines en jeux. (Et c'est tant mieux car ils sont quasiment les seuls !). Après les excellents Godpey, Chuchu Rocket (tous deux déjà testés dans des précédents AtTOS), Skyfall (test à venir), voici le nouveau venu, Sworm. Il s'agit d'une reprise du principe de Nibbler. Vous dirigez une chenille dont la queue s'allonge de plus



en plus au fur et à mesure qui vous ramassez des points apparraissant sur le parcours. Tout commence par une présentation superbe accompagnée par une musique d'ambiance. Le tableau des options, comme à l'accoutumée, est complet hormis la possibilité de choisir sa manette car seul le clavier est géré. Le but est simple, établir le meilleur score ! La chenille peut disparaître de l'écran pour réapparaître de l'autre côté. Le maniement n'est pas facile à cause du stress que donne



Sworm
Prochain numéro

par RayXambeR

ce jeu. Si vous voulez vous détendre après une journée de boulot, passez votre chemin, la chenille est vicieuse et vos doigts répondent mal (NDLR : parle pour toi ;). Pour faire de vous un être zen, faites–vous une partie de mahjong !
Une option injouable, mais curieuse, fait partie de l'ensemble. Il s'agit de la 3D, votre espace de jeu n'est autre qu'un cube qui tournoie. Vous pouvez jouer sur chaque face du cube mais, pour savoir quelle touche va vers le haut ou le bas, ce n'est pas une mince affaire ! D'après les auteurs, cette réalisation a eu lieu lors d'une coding party en 96, et ceci explique sûrement le côté un peu démo de l'ensemble.
Ce jeu s'accompagne de voix digitalisées de toute beauté annonçant le chiffre recueilli par la chenille. Un jeu à essayer, par curiosité.

Du côté des news, citons un casse-briques à venir pour la Lynx et moult nouveaux jeux sur Atari VCS2600 (oui, la doyenne des consoles de jeu bénéficie d'une actualité importante depuis quelques années) dont l'un des tous derniers bijoux, Qb, est testé dans le numéro 19 de notre autre fanzine, ReVival.







Prochain numéro de ST Magazine

- ADSL & Atari
- Première partie d'un dossier sur l'Atari Portfolio
- Test de Cubase Lite
- Interview exclusive de Fabrice Bamas (Oxo Systems)

et plein de rubriques habituelles et nouvelles.

Participez activement !

Même si cela ne vous rapportera aucune rémunération, l'intérêt de tous est que chacun mette ses compétences, ses expériences, ses problèmes rencontrés, au service de chacun. N'hésitez donc pas à participer à STMagazine en proposant idées, articles, etc.
Actuellement nous formons une bonne équipe qui se structure petit à petit mais nos compétences ne sont pas infinies et nous restons ouverts à toute proposition de votre part.
Nous ne le répéterons jamais assez : STMagazine / AtTOS est le fanzine des ataristes, de tous les ataristes. Dans cette optique, nous vous proposerons un sondage sur notre site Internet. Merci de prendre cinq minutes pour y répondre.

> > SainT - STeem

par Strider

> Qu'est-ce qu'un émulateur ?

Un émulateur est un logiciel qui simule le comportement d'un autre ordinateur ou d'une console de jeux vidéo. Avec la puissance des ordinateurs actuels (PC et Mac généralement), les émulateurs proposent des performances qui n'ont rien à envier aux machines d'origine. Il existe de nombreux émulateurs sur la plupart des plates-formes : Atari, Amiga, Linux, Windows, etc. Nous ne parlerons ici que des émulateurs d'Atari ST pour Windows...

Voici quelques années de cela, la référence en la matière était Pacifist. Le manque de support de la part de l'auteur a vu naître deux nouveaux challengers : SainT et STeem.

Comment un émulateur peut faire fonctionner des programmes se trouvant sur des disquettes ST, étant donné qu'elles ne sont pas toujours lisibles sur un PC ?

C'est très simple : il suffit de créer des images de disquettes. Sur Atari, les logiciels Magic Shadow Archiver et JayMSA permettent ceci. Ainsi, un émulateur ST peut lire des fichiers contenant des images de disquettes (leur extension est généralement .ST ou .MSA).
Saint et Steem nécessitent un PC relativement puissant pour être à l'aise (au moins 500 MHz), Windows (toutes les versions sont acceptées) et DirectX.
Pour les tests, j'ai utilisé deux configurations :
- Configuration 1 : Pentium III à 700 MHz, 192 Mo de SD-RAM, Windows 2000, carte vidéo GeForce 2 GTS, système sonore intégré sur la carte mère.
- Configuration 2 : Athlon Thunderbird à 1 GHz, 128 Mo de SD-RAM, Windows 98 SE, carte vidéo ATI Rage 128 Pro, carte son SoundBlaster Audio PCI.

SainT : on est tous des dieux

Saint est l'émulateur le plus récent. Son approche est assez intéressante : il s'agit de retrouver les sensations de la machine d'origine. Par exemple, il émule même le bruit du lecteur de disquettes ! SainT ne fonctionne qu'avec le TOS version 1.0. Il peut émuler un Atari STf ou STe standard, au choix. La mémoire peut être de 512 ko, 1 Mo ou 2 Mo. A noter que les dernières versions de SainT gèrent les images de la mémoire : il est possible de sauvegarder ou de restaurer l'état de la mémoire du ST émulé.
Cet émulateur est tout particulièrement recommandé pour les démos. L'un des deux co-auteurs n'étant autre que Leonard/Oxygene (un très bon programmeur de démos ST), l'ambition de Saint est de pouvoir faire fonctionner toutes les démos du ST. Ceci est un véritable défi dans la mesure où les démos utilisent des astuces pour briser les limites techniques de la ma-

> > SainT - STeem

par Strider

chine : affichage de plus de 16 couleurs simultanées, overscan (affichage en dehors des bordures de l'écran), etc. Bien entendu, les jeux fonctionnent également, il est possible de jouer avec le clavier ou un joystick PC (un seul joueur).

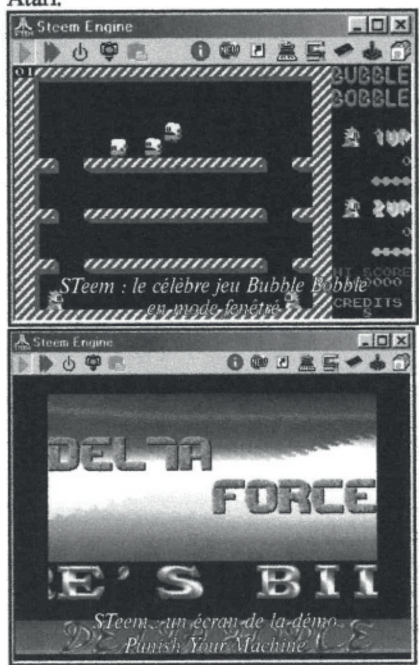


Saint : le jeu de plates-formes Elf

En termes de performances, Saint demande une machine puissante. Sur la première configuration, seul le mode d'affichage entrelacé donne l'impression de se trouver devant un véritable ST. En revanche, tout est parfait sur la seconde configuration.

STeem, l'émulateur tout-terrain

STeem est un émulateur STe. Il peut émuler un 520 STe de base mais, contrairement à Saint, il est possible de configurer soi-même les caractéristiques techniques de la machine. Ainsi, le 68000 peut être poussé jusqu'à 128 MHz (encore faut-il avoir un PC très rapide pour suivre), la résolution peut atteindre les 1280 par 960 pixels en 2 ou 4 couleurs, la mémoire peut monter jusqu'à 4 Mo, etc. Il est donc possible d'avoir l'équivalent d'un Mega STe boosté avec une carte vidéo. L'interface de STeem est très complète, il est possible de configurer à peu près n'importe quoi, même les ports d'extension (série, parallèle, MIDI). Un gros avantage de STeem est la gestion des disques durs : un répertoire du disque dur du PC peut être utilisé comme une partition Atari.



STeem : le célèbre jeu Bubble Bobble en mode fenêtré

STeem : un écran de la démo Punish Your Machine

La touche PAUSE du PC permet de basculer entre Steem et l'environnement de Windows. Sur la première configuration, la vitesse maximale sans "frame drop", c'est-

> > SainT - STeem

par Strider

à–dire avec un affichage restant fluide, est de 16 MHz. Sur la seconde configuration, elle est de 48 MHz.

Lequel choisir ?

Au niveau de l'émulation pure, les deux se valent. Si vous souhaitez retrouver les sensations d'origine, SainT est fait pour vous. De plus, beaucoup de démos fonctionnent, il existe même des patchs sur Internet pour les démos récalcitrantes. Dans la pratique, ces deux émulateurs ne sont pas vraiment concurrents, il s'agit de deux logiciels complémentaires. Les jeux et les démos qui ne fonctionnent pas sur l'un peuvent très bien fonctionner sur l'autre.
En revanche, d'un point de vue pratique, STeem l'emporte haut la main. Il est bien plus configurable que SainT et plus agréable à utiliser. Si vous préférez avoir accès à un disque dur et si vous voulez paramétrer l'émulation comme bon vous semble, c'est STeem qu'il vous faut.

Les tests effectués avec Gembench sous STeem donnent une moyenne de 195 % lorsque la vitesse du 68000 est de 16 MHz, et 1543 % à 48 MHz. Cela signifie que Steem, grâce à la possibilité de changer la vitesse du 68000, permettra d'utiliser des applications TOS qui demandent de la puissance de calcul avec plus de facilité que sur un véritable ST. Par exemple : convertir un son 16 bits du format AVR vers le format WAV, mettre en page un document avec Calamus, etc. STeem est ainsi une alternative intéressante (et gratuite) à MagiC PC.

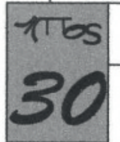
>> Affichage CPU Moyenne
Config. 1 218 % 202 % 214 %
Config. 2 192 % 201 % 195 %
Machine de référence : STe avec 4 Mo de RAM, 68000 à 16 MHz, TOS 2.06

>> Affichage CPU Moyenne
Config. 1 (1) / / /
Config. 2 1526 % 1589 % 1543 %
Machine de référence : STe avec 4 Mo de RAM, 68000 à 48 MHz, TOS 2.06
(1) La config. 1 n'arrive plus à suivre, l'affichage est saccadé.

Les liens

Emulateurs :
Saint 1.20 : http://saint.atari.org/
Steem 2.4 : http://steem.atari.org/

Sites proposant des images de jeux et de démos (au format MSA ou ST) :
Megatari : http://megatari.atari.org/
Mr Nours : http://mrnours.atari.org/
Pacidemo : http://pacidemo.atari.org/
Pacigame : http://pacigame.atari.org/



> > ST Mag / AtTOS

Commandez les anciens numéros ! 3 € chaque numéro, port compris.

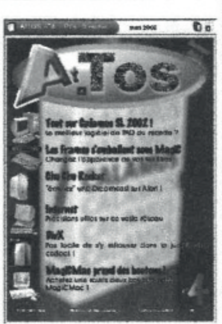


AtTOS n°1


AtTOS n°2



AtTOS n°3



AtTOS n°4



AtTOS n°5



AtTOS n°6



AtTOS n°7

Offre spéciale : Les 7 premiers numéros de AtTOS au prix de 18 € seulement. Profitez-en !

Afin de satisfaire le maximum d'ataristes, et conscient qu'une partie d'entre nous n'a pas accès à l'Internet (pourquoi faire si l'on n'en ressent pas l'utilité ou le besoin ?) et ne possède pas forcément de lecteur de CDRom, nous envisageons de mettre en place un service de disquette sur laquelle vous pourrez trouver quelques programmes pour Atari compactés. Ce service n'est pas en standard avec STMag comme à la belle époque mais en plus. Nous ne pouvons encore à l'heure actuelle savoir le prix supplémentaire que cela vous coûtera. De ce fait ce service ne débutera qu'à partir du n°130 de ST Mag. Remarque : il s'agira selon toute vraisemblance d'une disquette HD 1,44 Mo donc illisible sur certains ordinateurs équipés seulement de lecteurs double densité (720 ko) et simple face (360 ko).



Les adresses à connaitre sur Atari

Côté sociétés encore actives pour Atari, il en reste malheureusement très peu, ce qui est, somme toute, logique.

Citons cependant Cybèle Maia Communication. Cette société d'édition et d'imprimerie située à Chamonix est aux mains de Godefroy de Maupeou, ancien réalisateur de ... STMag via sa société de l'époque, La Terre du Milieu. Godefroy ne s'est toujours pas résolu à ne plus travailler avec le formidable logiciel Calamus SL qui est désormais son véritable outil de travail. C'est tout naturellement qu'il en poursuit l'importation et la traduction à chaque nouvelle version. Calamus est (presque) le tout dernier important logiciel commercial sur nos plateformes et qu'il soit distribué par quelqu'un qui s'y connait permet de proposer une hotline de qualité. Et ce qui est valable pour Calamus SL l'est bien entendu pour tous les modules.
>> *Cybèle Maia Communication – 132, place Edmond Desailloud – 74400 Chamonix – tèl : 0821 00 38 09*
www.cybele-maia.net

Calamus SL

Vous pourrez aussi trouver la version light de Calamus chez Europe Shareware qui pour ce logiciel n'est que simple revendeur car la traduction française est réalisée par Cybèle Maia Communication. Transition toute trouvée pour vous présenter cette association dont le président est Sylvain Perchaud. Cette association a pour but de promouvoir, de traduire, d'importer, de nombreux logiciels shareware que ce soit sur Atari (section gérée par Pascal Ricard) sur Macintosh, en applications Java et même Windows. Néanmoins, la très grande partie du catalogue est utilisée par notre univers. De nombreux auteurs de logiciels, afin de bénéficier d'une structure qui les fédère, se sont ralliés à Europe Shareware. Il faut dire que cela permet de dépasser nos seules frontières. C'est typiquement le genre d'association indispensable aujourd'hui à notre micro–univers (et le mot micro n'est pas uniquement à accoler à ordinateur ...).
>> *Europe Shareware - 12, route de Luçon - 85400 Les Magnils Reigniers - France*
Tèl : 0. 671. 350. 386 (lundi au jeudi de 19 à 21h uniquement).



A.P.A.K. existe encore. Gérard Kany, même s'il ne possède plus à proprement parler d'enseigne parisienne, continue de suivre l'évolution de notre marché. C'est encore l'un des rares à proposer une sorte de S.A.V. mais il ne le propose plus qu'à ses plus fidèles clients et principalement sur Hadès et Milan. Les autres clients (ST, Falcon, etc.) sont systématiquement renvoyés (pas de chez lui ;) chez Raphaël Ouaknine de MiRobro.



Les adresses à connaitre sur Atari

>> Kany Gérard – 152, chemin royal – 91310 Linas – tèl : 01 64 49 38 04

En parlant de S.A.V. on peut aussi citer Sunnyvale Computer. Bien que la réparation de Falcon le traumatise quelque peu (car certaines pièces sont impossibles à retrouver), il accepte d'effectuer un S.A.V. pour nos machines (mais cela se limite aux machines 100% Atari et non les clones). Cela dit ce n'est pas là la principale activité de Sunnyvale Computer car son gérant, Nicolas Goudin est un fan de consoles de jeux et possède, en stock, de nombreux titres Jaguar, Lynx, 2600 et 7800 ainsi que des consoles. Le tout en état neuf, voire sous blister. Certains prix sont un peu élevés mais vous pourrez sûrement trouver votre bonheur dans le lot. Il a parfois aussi des jeux sur d'autres machines comme Amiga CD32, etc.

>> Sunnyvale Computer (Nicolas Goudin) BP 704 – 42950 Saint-Etienne cedex 9 – tèl : 04.77.93.12.66
http://www.sunnyvale-computer.com



Mi Ro Bro est un magasin parisien où Raphaël Ouaknine effectue des réparations sur Atari (du ST au Falcon seulement) à condition qu'il ait les pièces de rechange ... il vend aussi des Atari d'occasion (c'est plutôt une brocante permanente qu'un magasin)

>> MI RO BRO – 70, rue des Martyrs – 75009 Paris – tél: 01 42 81 92 89

Sinon, pour la réparation des Atari (du ST au Falcon), il y a Mr Leclerc, qui est une personne très très sérieuse et très professionnelle.

>> Protechnic – 23, rue Paul Lafargue – 93160 Noisy le Grand – tèl : 01.43.05.37.91
Courriel : protechnic@wanadoo.fr
Web : http://www.protechnic.net

Pour y aller en voiture, prendre périphérique Porte de Bercy, autoroute A4 et faire 10 km sortie Noisy le Grand

Protechnic

Si vous connaissez d'autres magasins et personnes proposant du SAV, du matériel, des produits Atari, n'hésitez pas à nous en faire part !

Revue de presse : diskmags

Une fois n'est pas coutume commençons cette revue de presse par les diskmags ...

» Alive 6

Ce diskmag en langue anglaise est sorti en décembre 2002. Orienté démos et jeux, on y trouve les toutes dernières productions testées en détail. La plupart des coding parties, grandes ou petites, sont chroniquées : Assembly 2002, Milliways 4, MJJ Party 2, Paracon 4 et Jaguar Connexion 2002. D'autres articles retiennent notre attention : une interview de Rodolphe Czuba à propos de la CT60, la scène Atari

par Strider et RayXambeR



actuelle vue par d'anciens demomakers, comment optimiser sa programmation en assembleur, etc.
L'interface, très colorée, est agrémentée de sympathiques musiques. L'intro est l'oeuvre du groupe MJJ Prod. Fonctionne sur tous les Atari, du STF au Falcon. Disponible en téléchargement sur *: http://alive.atari.org/*

» UCM 23

De son vrai nom 'Undercover Magascene', ce diskmag est, tout comme son confrère Alive, orienté vers le monde des démos Atari. Sorti en octobre 2002, tous les articles sont en anglais. Il propose des tests de jeux et de démos, des interviews et il existe même une section Jaguar. Cerise sur le gâteau, une version html du diskmag est disponible sur le site officiel (il s'agit cependant de textes ascii brut). L'interface ressemble beaucoup à celle d'Alive (seuls les graphismes et les musiques sont différents), ce qui est normal puisqu'elles sont programmées par la même personne. Ce sont les groupes Dune et Sector One qui ont programmé l'intro. Fonctionne sur tous les Atari, du STF au Falcon. Disponible en téléchargement sur : *http://tscc.atari.org/*



Revue de presse : magazines

Nous ferons bref cette fois-ci avec les sorties du n°20 du fanzine Boing Attack, 100% Amiga, réalisé par l'association triple A organisatrice de l'Alchimie chaque année. Une numéro plus épais à cause de l'insertion de Amigazette, un autre fanzine Amiga ! Contenu varié, dense et intéressant, le tout avec un ton détendu et humoristique. A acheter. *amigalex@free.fr*

Les publications ACBM constituent aussi un achat indispensable : Le Virus Informatique est incontournable, de même que Pirates Mag. Et pour seulement deux tout petits euros par trimestre ...
http://acbm.com

Terminons avec AVosMac, revue pour macintosh, très pratique, bourrée de bons conseils. Mensuel. *http://avosmac.com*





Problèmes, humeurs, courrier, etc.

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail : rayxamber@acbm.com

Problèmes d'impression sous Papyrus

Laissons Bruno Aubin s'exprimer : "Mes problèmes d'impression sous Papyrus (Version 7.58 à 8.23) demeurent, que je sois sous Magic ou TOS simple. Je soupçonne que le problème vienne de Memory.sys de Nvdi, car les problèmes d'impression existent aussi sous Nvdi (même si moins importants). Je demande donc à d'autres personnes de télécharger ce fichier :
http://www.albatos.free.fr/my_prodt/STAT.PAP
Et de l'imprimer à l'aide d'un Pilote Papyrus pour leur imprimante, quelle qu'elle soit, en choisissant dans Papyrus le menu "Options/Options/Accès au port Parallèle" soit :
- 'Lent (compatible)'
- 'Via le TOS'

En indiquant :
- Version de Papyrus (normalement 7.58)
- Version de Nvdi (normalement, si vous avez la version 4.11, vous devez avoir les mêmes problèmes d'impression que moi, c'est à dire des débuts de colonnes effacées dans ce document)
- Imprimante
- Mode d'impression (Lent ou Via le TOS)

Vous pouvez m'envoyer vos résultats par Mail (bruno.aubin@free.fr)"

Lancement de MagiCMac depuis Jaguar

Même si une version finalisée de MagiCMac pour Mac OS X (Jaguar) existe depuis peu, il serait appréciable de pouvoir continuer à utiliser MagiCMac 6 lancé depuis l'environnement classic. Mais cela ne semble pas fonctionner. Si quelqu'un y est arrivé, merci de nous en faire profiter !

Amis poètes bonsoir ...

Pour les sceptiques en mal de puissance, voici un petit pamphlet par TMI ...

"Atari, avec lui la vie n'est pas toujours facile. À la mort, à la vie, on se demande si on existe. Alors moi je me contente de ça. Hors de moi, je ne pourrais pas en rester là Je me lance, et je demande conseil sur le net. Des gens et des âmes, se démènent pour me conseiller. Tout va mieux, les softs arrivent et s'empilent. Mais comment peut-on en avoir autant. Enfin l'accès est possible, et se livre par excès. Je me lance dans le "chat" et rencontrent des âmes. Des fous, des gens de toutes parts et de tous pays. Alors l'échange est possible, et la parlotte se donne. Sans se demander pourquoi, les choses s'installent. Mais des amis me parlent de GigaHertz, mais pourquoi ? Ici c'est l'utilisation qui prime, mais il me manque. Il me manque du temps, pour faire tout ce que je veux. Alors je déborde, et je me brûle les yeux sur l'écran. Le confort s'impose pour ne pas sombrer dans le stress. Un CD, la radio, la platine vinyl, et des RCA partout. Les fils s'entrecroisent, impossible de changer de bureau. Alors je m'enterre dans mon monde au plus profond. Mais je manque de plus en plus de temps et de courage. Ne vais-je pas devenir fou, à vouloir être partout ? Alors je prends une bière et recherche encore. Encore du temps et de l'énergie pour l'ultime test. Tiens ce CD je ne le connais pas. Pas le temps. Le sommeil me prend et me fait comprendre que je risque de devenir fou à taper sur ce clavier. Je vais dormir la tête pleine de souvenirs. Et de regrets. De n'avoir pu tout faire, et de n'avoir pas su m'arrêter. Alors demain c'est promis je pars en balade. Me voilà transporté par un vent de plaisir. Ne serait-ce pas là la récompense ultime, Atari ?

Questions diverses

- Comment adapter un écran plat sur un ST ? Il semble que ce ne soit pas possible, mais rien n'est impossible pour les ataristes ! Rappelons qu'un moniteur PC SVGA multisynchro peut se connecter facilement sur un ST.
- Comment adapter une alimentation PC sur un Falcon (ou à défaut remplacer l'alimentation d'origine) ?
- Quelqu'un connaît-il une solution pour connecter un clavier PC sur ST ?



BUBBLE BOBBLE
>> STeem
1UP
2UP
HI SCORE
100000
CREDITS
>> Power up Plus
POWER UP Plus
MC Soft
Empty Head
Steem Engine
DELTA FORCE
>> STeem
>> Alive
ATARI NEWS
EDITORIAL
Credits and Contact
Greetings are sent to
Current Issue Statistics
Alive Issue Five FAQ
Inside The Scene
Inside The DEAD Scene
Minimag Corner
Some demos lost forever ?
Scene Birthday File
Assembly 2K2 (almost true) report
>> UCM 23
29000
GAME OVER
Jam
File Edit Options ?
Songname: International
Composer: Rob Hubbard
1986
Play List
File
Number
Speed Hawk
Sidewinder 2
Slingshot
Draconus
International Karate
Extirpator
Zybex
Slingshot
File: International Karate
Number: 1
Remove
Rem. All
Update
Open log-window at startup
Automatic generation
Stop playing in file selector
Load all plugins into memory
Use standard file selector
Show progress bar at startup
Default Playtime: 05 m 00 s
User Ext1:
User Ext2:
Force playtime
Info
Cancel
Ok
HIGHWIRE Fichier Affichage Historique Options
HighWire - The new way
Menu
Why take a taxi,
HighWire
when you can fly?
A Message from the HighWire Development Team
About: HighWire
Version Information
Welcome to HighWire 0.1.0
The time has come,
To speak of many things
Of shoes - and ships
Of cabbages - and kings
And why the sea is
And whether pigs have
GEM Menu: 0.4
Core: 0.1.0 release
gif-lib: 4.0
compiled: Pure C 2.50, Dec 21 2002, 18:55:58
(ST)K2 support enabled)
cached: 1 object, 29480 bytes
clear